PENTA



MANUAL DE USUARIO

TECLADOS.

Los teclados se instalan normalmente cerca de las áreas de entrada/ salida de su casa ó establecimiento comercial, con el fin de hacer más cómodo el armado y desarmado de la central. Estos, permitirán la pro- gramación de la central y además mostrarán el estado del sistema.

ZONAS.

La central Penta posee cuatro zonas de seguridad. Cada zona, puede considerarse como un área protegida.
Cada una de las zonas, es protegida por uno ó más elementos de detección tales como detectores infrarrojos, contactos magnéticos, detectores de rotura de cristal, etc.…

SISTEMAS DE AVISO A TRAVÉS DE TELÉFONO.

Sistema de control: En este modo de funcionamiento, la central enviará un mensaje a la central receptora cada vez que se produzca un evento en el sistema.
Característica “Sígueme”: Esta característica, le permite al usuario insertar un número de teléfono, al cual, llamará la central en caso de que se produzca un evento en el sistema.

MANEJO DEL SISTEMA



LEDS INDICADORES:

1-4 Leds 1 a 4 son usados para indicar el estado de las zonas. El correspondiente led se enciende si una zona está abierta. Si la zona es- tuviera anulada el led estaría intermitente.
LISTO El led de Listo se enciende para indicar que el sistema no tiene ninguna zona abierta, ni hay ningún problema, con lo cual se puede conectar el sistema.
SISTEMA El led de sistema se enciende para indicar que hay un nuevo evento.

CÓDIGOS DE COMANDO.

Los comandos son ejecutables presionando la tecla * seguido del número de comando, y en algunos casos, de un código de usuario. A continuación se muestra un glosario de los comandos usados en el sistema:

*0	Armado rápido	*5 + (Código de usuario 1)	Progr. Códigos de usuario
*1 + código	Modo Bypass	*6	Zona de campana
*2	Emergencia/problema Registro de suceso		
*3	Zona de alarma Registro de suceso	*8 + (Código de usuario)	Armado forzado
*41	Test de sirena /Led	*9 + (Código de usuario)	Armado perimetral
*42+código	Test de andado	ENTER1+Código usuario 1	Parar comunicaciones

TONOS DEL TECLADO.

El teclado emite diversos tonos que significan lo siguiente:

- Pitido corto: Confirma cada pulsación de las teclas.
- Pitido de ½ segundo: Reconocimiento de un comando de entrada.
- Pitido bajo: Comando de entrada no válido.
- Pitido continuo: Tiempo de retardo en la entrada/salida.

CÓDIGOS DE USUARIO.

Los códigos de usuario dan acceso a la conexión/desconexión así como a otras operaciones. De los 4 códigos de usuario, únicamente el código de usuario 1 (por defecto 1111), tendrá autorización para modificar los otros códigos de usuario.

Para programar códigos de usuario

1.- Presionar *5.
2.- Insertar el código de usuario 1; Los leds de armado y sistema parpadearán y los de zona indicarán el estado de programación de cada uno de los códigos de usuario, tal y como se muestra a continuación:

Apagado: No programado
Encendido: Programado
Parpadeando: Está siendo programado actualmente

3.- Insertar el número de código que queremos modificar (1-4); El led de zona correspondiente parpadeará.
4 – Insertar el nuevo código de usuario. El led dejara de parpadear.

Nota: Si el nuevo código es idéntico al ya existente, se oirá un tono indicándonos el error cometido y el código no será aceptado.

Para borrar un código de usuario:
1.- Presionar *5.
2.- Insertar el código de usuario 1.
3.- Insertar el número de código que deseemos borrar (1-4); El led de zona correspondiente parpadeará.
4.- Meter *, *, *, *; El led parará de parpadear y el código será borrado.

Nota: No borrar el código de usuario 1!!! Borrando este código se denegará al usuario la posibilidad de programar códigos de usuario. Si el código de usuario 1 es borrado accidentalmente, contacte con su instalador

Código de coacción

En el supuesto de que el usuario se vea forzado a desarmar el sistema, insertando el código de coacción enviará un mensaje de alarma silencioso a la central receptora.
Para programar el código de coacción:
1.- Presionar *5.
2.- Insertar el código de usuario 1.
3.- Presionar 5; El led Ready parpadeará.
4.- Meter un nuevo código de coacción o, *, *, *, *, para borrar el código existente.

ARMADO/DESARMADO.

La siguiente sección explica los diferentes métodos de conexión/desconexión

Armado

Cuando todas las zonas están cerradas el sistema puede ser armado normalmente. Al armar el sistema la central transmitirá un mensaje,
a receptora (si está programada), indicándole que el usuario ha realizado esta operación. Para armar el sistema:

1.- Mirar que todas las zonas estén cerradas; el led Ready se encenderá indicándonos que el sistema está listo para ser armado.

2.- Insertar un código de usuario válido; el teclado pitará hasta el final del tiempo de retardo en la salida.

Armado forzado

El armado forzado le permite al usuario armar el sistema con alguna zona abierta.
Nota: si la zona abierta no se repone al acabar el tiempo de salida puede generar alarma.
Para forzar el armado del sistema:
1.- Presionar *8.
2.- Insertar un código de usuario válido; El teclado pitará hasta que termine el retardo en la salida.

Armado rápido

Esta característica le permitirá armar la central sin la utilización de código.
Para el armado rápido:
1.- Mirar que todas las zonas estén cerradas; El led Ready encenderá indicándonos que el sistema está listo para ser armado.
2.- Presionar *0; El teclado pitará hasta que termine el retardo del tiempo salida.

Armado perimetral

El armado perimetral del sistema puentea automáticamente todas las zonas que estén

programadas como interiores.
Esto permitirá al usuario permanecer en el área protegida con el sistema armado.
Se puede hacer de dos formas:
Para el armado perimetral:
1.- Mirar que todas las zonas estén cerradas, independientemente de las zonas interiores; El led Ready encenderá indicándonos que el sistema está listo para ser armado.
2.- Presionar *9.

3.- Insertar un código de usuario válido; El teclado pitará hasta que termine el retardo del tiempo de salida.

1.-Insertar el código de usario autorizado
2.-Durante el tiempo de salida, no abrir ninguna zona perimetral con re- tardo. Al pasar el tiempo de salida el sistema se conecta.

Armado inmediato

El sistema puede ser armado sin tiempo de retardo en la entrada/salida. Presionando la tecla * durante el retardo en la salida o cuando el sistema está armado, se cancelan los retardos en el tiempo de entrada y de salida.

Desarmado

El sistema se desarma metiendo un código de usuario válido durante el retardo a la entrada. Si se comete un error a la hora de introducir el código, presionar la tecla # e insertar el código de nuevo. Cuando el código es aceptado el led de Armado (ARMED), y el tono de retardo se apagará. Si no se inserta9 el código correcto antes de que termine el tiempo de retardo, se generará una alarma.

Llave (Interruptor) de armado/desarmado

El sistema puede ser armado o desarmado usando una llave (interruptor) de dos posiciones ON/OFF. Esta tiene dos modos de operación.
1.- Fija – Abriendo la llave se arma el sistema, y cerrándola se desarma.
2.- Momentánea – Abriendo y cerrando la llave tanto se arma como se desarma el sistema.

ANULACIÓN DE ZONAS.

La Penta le ofrece la posibilidad al usuario de anular zonas. Cuando se anula una zona, esta será ignorada por el sistema y por lo tanto no generará una alarma cuando sea abierta.

Para anular una zona:
1.- Presionar *1.

2.- Insertar un código de usuario válido; El led de sistema parpadeará y los leds de las zonas que estén anuladas permanecerán encendidos.
3.- Insertar el número de zona que queremos anular; el led correspondiente a la misma se encenderá.
4.- Presionar #, para salir del modo de anulación de zonas; las zonas anuladas parpadearán.

Para reponer una zona anulada:
1.- Presionar *1.
2.- Insertar un código de usuario válido; El led de sistema parpadeará y los leds de las zonas que estén anuladas permanecerán encendidos.
3.- Insertar el número de zona que queremos anular; el led correspondiente a la misma se

encenderá.
4.- Presionar #, para salir del modo de anulación de zonas.

Nota: Al desarmar el sistema automáticamente todas las zonas anuladas serán habilitadas de nuevo.

TECLAS DE EMERGENCIA.

En caso de emergencia, se pueden generar 3 tipos de alarmas presionan- do cualquiera de las 3 teclas que a tal fin posee el teclado de la central,
(durante más de 2 segundos). Las teclas de emergencia son las siguientes:

F - Fuego: Hace sonar la sirena en modo fuego (intermitente), y envía el código de fuego correspondiente a la receptora.

E - Emergencia: Envía un mensaje de Emergencia a la central receptora, sonando la sirena (si se programa).

P - Policía: Envía el código de Policía a la central receptora, sonando la sirena (si se programa).

Esta opción permite grabar sucesos que han acontecido desde el ultimo armado. Si ha sido grabado algún suceso en cualquiera de los registros, el led de sistema parpadeará hasta que haya sido visto
el registro en cuestión. En caso de que no se hayan remediado las causas que han originado la aparición del suceso, el led de sistema seguirá parpadeando hasta que se remedien las mismas.

Eventos de emergencia y problemas

La zona de Tamper, problemas con la sirena, problemas en el teclado ó cualquiera de las 3 teclas de emergencia, serán grabados en este registro.
Para ver cualquiera de ellos:
1.- Presionar *2; los registros serán mostrados en los leds de zona, de acuerdo a la siguiente lista:

1-Tamper, problema con la sirena ó problema con el teclado.
2- Alarma desde la tecla P.
3- Alarma desde la tecla F.
4- Alarma desde la tecla E.

2.- Presionar #, para salir.

Evento acontecido en una zona de alarma

Aquí podremos ver las zonas que han ocasionado una alarma desde el último armado del sistema. Para lo cual procederemos como se muestra a continuación:

1.- Presionar *3; Se encenderá el led correspondiente a la zona en cuestión.

2.- Presionar #, para salir.

Los registros son borrados cuando se arma de nuevo el sistema.

SÍGUEME (llamada telefónica privada).

La característica “Sígueme”, informa al usuario de que ha ocurrido una alarma marcando el número de teléfono principal y realizando 2 pitidos. Después de escuchar los dos pitidos, presionando 3, 6, 9 o #, en el auricular se escucharán un número de tonos indicando exactamente que tipo de alarma ha ocurrido

1 tono	Alarma en la zona 1	**1 tono largo**	Alarma de la tecla F
2 tonos	Alarma en la zona 2	**2 tonos largos**	Teclas E o P, o problema sistema
3 tonos	Alarma en la zona 3		
4 tonos	Alarma en la zona 4		

Después de que suenen los tonos de alarma, presionando 3, 6, 9 o #, en el auricular y debido tanto a causas propias de la central que nos obliguen a descolgar, o a la producción de alarmas adicionales, sonarán otro conjunto de tonos de alarma.

OPERACIONES ADICIONALES. Test de sirena

Para realizar el test de sirena:

- Presionar *4; La sirena sonará y todos los led´s del teclado parpadearán por un período de 2 segundos.

Parar comunicaciones

Para parar la transmisión telefónica a la central receptora:
1.-Pulsar ENTER 1.
2.-Insertar código usuario 1, todas las comunicaciones serán inmediatamente canceladas.

Avisador de zona On/Off

El teclado puede ser programado para pitar, con el sistema des- armado, cuando las zonas retardadas ó perimetrales sean abiertas o cerradas.

Para activar esta opción, presionar *6 cuando el sistema está desarmado.

El teclado emitirá un tono largo y continuo para indicarnos que la opción ha sido activada, y una serie de tonos cortos para indicarnos lo contrario.

Luz del teclado

Presionar por un período de tiempo superior a 2 segundos la tecla # (tanto para activar como para desactivar)

Instalador ______________________________ **Tel** ______________

Dirección ______________________________ **Fecha Instalación** ______________

Central Receptora______________________________**Tel** ______________

Zona 1:____

Zona 2:____

Zona 3: ____

Zona 4: ____

Tecla Fuego: ____

Tecla Emergencia: ____

Tecla Policia: ____

Tiempo Entrada: ______________

Tiempo Salida: ______________

tiempo Sirena: ______________

NOTAS

____
____
____
____
____
____
____
____
____
____